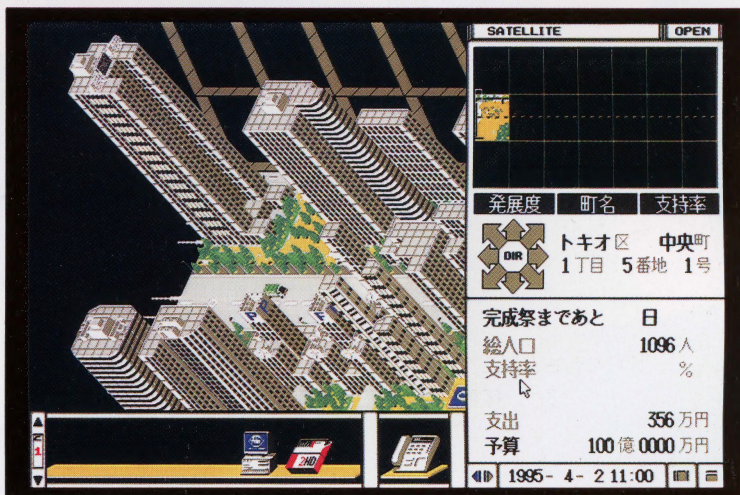
びんばぼー

LOGiN 1、2合併号特別付録②
平成5年1月15日発行(毎月2回第1、第3金曜日発行) 第12巻 第1、2号 通巻162号
Printed in Japan

トキオとは?

東京には23の区があるな。大田区とか目黒区とか渋谷区とか。で、今度新しくできたのが、〝トキオ区〟だ。なんとこのトキオ区、宇宙空間に浮かんでいるんだな。いわゆるスペースコロニー(略してスペコロ)なわけ。あわてて空を見上げても、トキオは見えないぞ。ゲームの中での話だからな。で、この新生トキオ区の区長さんが、誰あろう、あ・な・た・なのだ。プレーヤーはトキオを育てていくわけだ。

宇宙に浮かぶ区ってことで、外には無限の宇宙が広がっているし、ビルが斜めに建ったりもする。スペコロってのは六角柱で、クルクル回ってその遠心力で重力を発生させるわけ。だから六角柱の内壁から中心部に向けてビルが建つんだな。ハジメは異様だけど、そのウチ慣れる。慣れないと困るよ。だってキミは区長さんなんだから。

で、ゲームの目的は、トキオの住人たちが快適なスペコロ生活を楽しめるようにすることだ。住民たちの生活の中で、今何が必要なのかを見きわめて、より多くの人をハッピーにしてあげるという、ごきげんなゲームなのだ。

ちょっとすごいのが、住民10万世帯の電話番号が登録されていて、1世帯1世帯に電話できちゃうこと。これで区民のナマの声を聞けるのだ。区民たちは、「あ〜、そういえば最近は交通渋滞がひどくていけねぇや」とか、「学校が必要だと思うわん」なんてことを言ってくれるわけ。これをもとに基本政策を決定していくわけね。

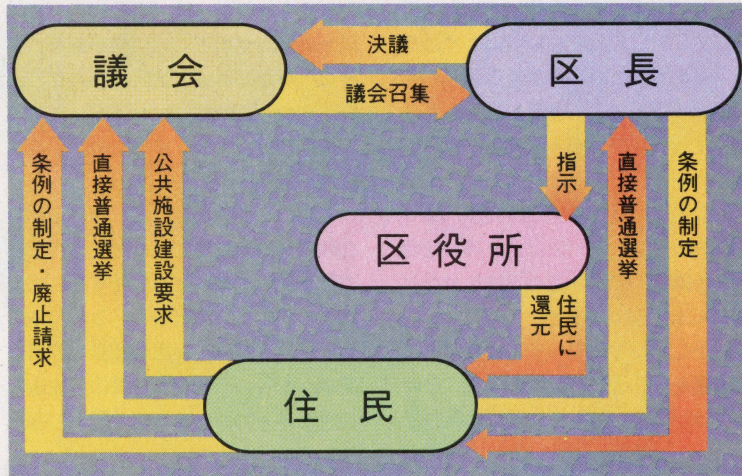
さあ、心構えはいいかな。もう一度言うが、キミは新生〝トキオ〟の区長さんだ。区民の期待に応えて、みんなが幸せに暮らせるような、立派な東京都第24区を作ってくれ!

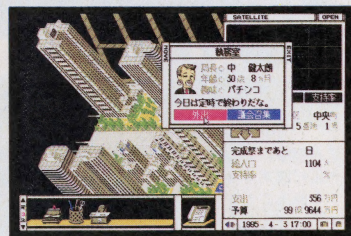
あなたは　振り返らず
人混みに　まぎれ
残した　赤い薔薇も
さびしく　枯れゆく
かえらぬ　あのひとは
トキオの　区長さん

区長とは？

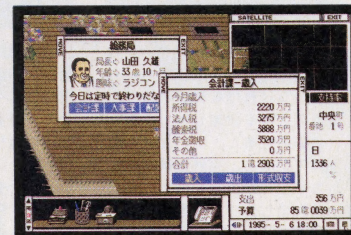
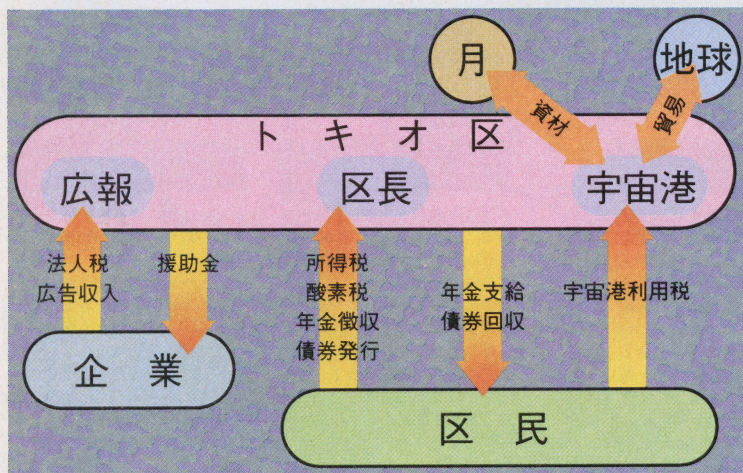
ま、プレーヤーはトキオ区の区長さんだってことは理解してもらえたと思う。今度はゲーム内での区長さんの仕事の概要を説明しよう。

まず忘れてはならないのが、区長は神様ではないってこと。住民こそが神様なのだ。４年に一度の選挙で、その神のご宣託が下る。ここで落選してしまえば、それでプレーヤーはクビ。つまりはゲームオーバーだ。そうならないために、住民の皆さんが住みやすい区にするわけだね。また、区長さんは住民の幸せを保ったうえで、トキオの発展も考えなくてはならない。初めのうちは、地球からの輸入物資に頼らなければやっていけないんだけど、自給自足の独立状態も可能。ま、それがゲームの目的ではないんだけど。

区長さんは神様ではないにしろ、区で一番偉い人であることは間違いない。区の発展も人々の幸せも、すべて区長さんの行政手腕にかかっているのだ。区長さんは、人々の生活をよりよくするための命令を下す立場にあるんだけど、なんでも自分でやるわけにはいかない。体はひとつしかないもんな。区長の下した命令を実行するために、役所の役人さんたちがいるのだ。区長の下には、人事、開発などの仕事を専門に行ってくれる部署がある。そこに命じて仕事をやらせるわけ。

区長と議会と住民の関係

区長さんの具体的な仕事をあげてみよう。まず、大気や水を清潔に保つこと、ゴミをうまく処理すること。スペコロという閉ざされた空間では、これは死活問題。空気や水が汚いと、もう生きていけないかも。ほかにも交通事故や火事への対策、年金問題、天気の調節、土地造成などもあるしぃ。そう

⬆区長は、いつでも議会を召集することができ、条例の制定、廃止を討議をさせることが可能。条例が可決されれば、即、施行できる。

そう、住民に直接電話をしたり町に視察に出て、生活の不満や問題を聞くのも大切な仕事だ。そういった情報をもとに今後の方針を決めていくわけだな。また、手ごわい議会相手に、条例の制定や廃止を討議するってのもある……。ホント、区長さんの仕事はてんこ盛りだな。がんばれ、区長さん！

区の経済体系

⬆会計課による、毎月の歳入、歳出の内訳は、区の財政状況を判断する好材料になる。区民から集めた税金は、ムダなく利用しよう。

トキオ区組織体系

さて、トキオ区を発展させるために、区長がやらなければならないことはたくさんある。コロニーと地球を結ぶ宇宙港の管理も区長の仕事だし、区の条例を決めるために議会を召集するのも区長の仕事だ。まだまだあるゾ。ゴミの回収、水の浄化、空気の循環、スペコロ内の天気、防災、交通渋滞の緩和、景気の操作、資材物資の調達などなど、ぜーんぶ区長の仕事だ。

しかし、いくらなんでもこれだけの仕事量を、区長たったひとりでこなせるわけがない。そこで、区には区役所というものがあって、区長以下7つの局があり、その下に17の課がある。必要な仕事があれば、区長はそれぞれの課に命令を下せばいいわけだ。あとは、有能な職員たちが、すべて解決してくれるハズだ……。

では、区長殿、ここにトキオ区役所の組織体系を載せておくぞ。それぞれの課が、いったいどんな仕事をしてくれるのか一目瞭然だろう。これでキミは、区長として、住民の意見や苦情を聞きながら、それぞれの課に、的確な指示を与えればいいのだ。簡単だろ!?

トキオ区長

企画調整局

統計課

読んで字のごとく、トキオ区に関する様々なデータを見ることができる。トキオ区の人口に関することや、コロニー内の土地利用に関することなど、折れ線グラフや円グラフなどを用いて表示してくれる。公共施設の建設などをはじめ、区の大事業を決定するときは、ここで表示されるデータを必ず参考にしよう。

広報課

トキオ区のコロニー外壁は、巨大な掲示板になっている。掲示板には広告を載せることが可能で、企業から広告収入を得たり、トキオ区の居住者を募集するなど公共広告を出したりすることができるのだ。その仕事を一手に引き受けているのが広報課だ。宇宙空間に浮かぶ広告塔だなんて、なかなかインパクトあるよね。

財政局

財政課

所得税や法人税、スペコロならではの酸素税といった税金率の調節を行なう課。また、景気の変動に関係してくる公定歩合の調整や、財政難時の債券の発行、その回収もここで行なわれる。やっぱり基本はお金かな。財政に余裕がなければ、町はなかなか発展しないもんね。区民の顔色をうかがいながら税率を変えよう。

援助課

産業や研究機関に、金銭援助をする課。産業振興は、各種産業が将来的には自給自足を目指せるよう援助する。何が最も必要かを考えながら援助しよう。また研究機関に援助すると、スペコロ開発事業団の飯田橋博士が酸素発生装置やシャトルなど様々な装置の性能を上げてくれる。たまに変なものも開発されるかも？

年金課

言わずと知れた、老後の生活を保証してくれるのが、年金だ。ここでは、年金徴収額（払うときはちょっとヤダね)、年金支給額（もらうのはとても嬉しいな)、年金支給開始年齢の設定ができる。年金は、区民の安心感にかなり影響するから、あまりムチャな設定をすると、区長の人気が落ちちゃうから気をつけようネ。

環境調整局

天候調整課

スペコロは人口的に造り出された環境だから、天候もいちいち調整しなければならない。で、毎日の天候を決定しちゃうのがこの課の仕事だ。いい加減に設定していると、案外苦情が殺到しちゃうのが天候なのだ。休日は晴れにしたいし、農業関係の人は雨が降らないと困るし、四季を再現するためにも、雪は冬に降ってほしいしね。

生活環境調査課

この課では、区民の生活環境に関する満足度の度合をグラフで表示してくれる。つまり、アンケート調査ってやつだな。ある事柄に対して、区民の中に満足や不満といったものを感じている人が、全区民のうちのそれぞれどれぐらいの割合なのかを教えてくれるのだ。あまりにも区民の感情に不満が多い場合は、次の区長選挙が怖いぞぉ……。

生活衛生局

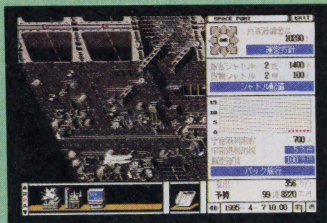
水質管理課

スペコロ内の水の量は限られている。トキオでは、下水を100パーセント再生処理し、上水として循環させ何度も用いる。そのために必要なのが、この課で建設できる水処理場だ。区民の浄水使用量が、すべての処理場の合計処理能力を上回ると、水質汚染が始まってしまう。命に関わる大事な水だから、決して手を抜かないように。

清掃業務課

こちらは隣の課と似ていて、下水のかわりにゴミを処理することを専門とする課だ。ゴミを回収するための清掃車の購入と、ゴミ処理場の建設が主な仕事となる。どちらも人口の増加に合わせてその数を増やしていかないと、区はゴミだらけになっちゃうぞ。コロニー内は密閉された空間だから、プ〜ンとイヤな臭いが充満することに……。

宇宙港

トキオ唯一の、外部との連絡口。ここでの仕事は、スペースシャトルの購入、貨物や観光客のための地球や月とのシャトル便のダイヤ設定など。また、月からの資材の輸入量と地球への資材輸出量、地球から食料品をどれだけ輸入するかといった運営方針も設定しなければならない。宇宙港を利用してくれる人が増えると、どんどん宇宙港利用税が入ってくるから、この宇宙港はおろそかにできないぞ。

制御区

ここでは、トキオ区の生命線のひとつである、大気に関する制御を行なう。具体的には、常に酸素充足率や大気人工浄化率および自然浄化率、二酸化炭素濃度などに気を配り、酸素発生装置や大気浄化装置を設置していくのが主な仕事だ。同時に、コロニー内に太陽光を取り入れるミラーの開閉も行なえるほか、日照時間なんてのも決められる。故障したミラーの修理なども、すべてここ制御区が担当しているのだ。

トキオTV

現在いくつかのチャンネルがある。区長の仕事は、テレビ番組の製作ではなく、これらのテレビ番組を見て、コロニー内の状況などをチェックすることだ。たとえば天気予報では、あまり晴れが続いていると、乾燥注意報が出ているなどと教えてくれたりするのだ。忙しくて見たい番組が見られない場合は、ビデオで予約という方法もある。忙しくてもテレビさえチェックしていれば、トキオ区全体の容姿はわかるんだな。

建設局

開発課

スペコロ内の未開発地区を整備して、道路の施設や撤去、用地の売買といった、土地の開発をするのが、この課の仕事だ。どんどん整備して、民間に土地を売却していかないと、ビルがひとつも建たないぞ。行政の仕事の中で、開発課の仕事は、やりがいのある仕事のひとつ。区役所の華だ。

建築課

こちらは、隣の課で開発した土地に、公園などの公共施設を建設するのが仕事だ。各施設の建設は、企画調整局統計課や環境調整局生活環境調査課で得られたデータやアンケートを参考にしよう。何が足りなくて、どんな不満があるのかを考慮して、それらを解決する施設を効率よく建設するのだ。

治安局

消防課

ここは、もちろん消防活動をする課だ。この課で消防署を建設する。密閉された空間だから、万が一火災が発生すれば、コロニーの存亡にも関わる致命的な大事故になる可能性もあるのだ。この施設も、水処理場などと同じく、人口の増加に合わせて増やすようにする。ホント火事は怖いからね。

防犯課

犯罪の発生を抑え、安全で明かるい町作りをするためにはなくてはならないのが、警察署だ。警察署はこの課で建設する。これも水処理場や消防署などと同様に、人口の増加に比例して増やしていかないと、犯罪都市になってしまうから注意しよう。危険な町には、誰も住んでくれないもんな。

交通課

区民人口が増えると、区内の乗用車の台数も増加の一方をたどる。そうなると当然のごとく問題となってくるのが、交通渋滞だ。この課で建設できる管制塔は、渋滞を緩和させることができる。地球上の大都市にあるような、騒音と排気ガスと熱風が充満する道路のようにはしたくないよね。

総務局

会計課

この課では、区の毎月の歳入と歳出を折れ線グラフで表示してくれる。それぞれの内訳まで表示してくれるから、歳入の表示では、所得税、年金徴収、酸素税、誘致企業からの法人税など収入のすべてがわかり、歳出では、各施設の建設費や維持費、人件費、年金支給などの経費までわかるのだ。

人事課

どの企業にもある人事課の仕事は、当然のことながら人事の異動が仕事。ここでは、各局の局長クラスの人事を決定できる。多忙をきわめる部署の局長には、できれば体力がありそうな若い人を選ぶとか、遊び好きの人はあまり重要な局の局長にしないとか、考えながら人事が行なえるのだ。

配属課

行政の仕事は、どれもなくてはならないものばかり。だけど、慢性人手不足の部署もあれば、そうじゃないところもある。そこで、余剰人員がいるときは、人手不足の部署に彼らを配属させるのだ。それが、この配属課の仕事。各部署の忙しさを判断するのには、局長のメッセージをよく読むこと。

執務室

外出

ここは要するに、区長の部屋。このコマンドは、ズバリ区長が外出できるのである。各局の働きで様々な情報を見ることができるからといって、部屋の中に閉じこもっていてはダメだ。自分の目で見て、耳で聞いて、初めてトキオ区の立派な区長といえるのだ。さあ、町へ出かけてみよう！

議会召集

各種区条例を制定するには、議会を召集する。議会で議員の過半数の賛成を得られれば、初めてその条例を施行することができるようになる。議会にかけられる議題の条例は、スペースコロニーの環境にあったものから、まったく役にたたないようなものまで……。区長はとっても偉いのだ。

まず何をしたらいいのか

ゲームがスタートすると、トキオ区の予算として100億円が用意されている。このお金を元手に、キミは区長としての第一歩を踏み出すのだ！

でも、いきなり「キミは区長だ！」といわれても困っちゃうよね。具体的に何をしたらいいのか、戸惑うはずだ。こんなときこそ、区民に電話をかけて、いろいろと質問してみよう。区民が、区長であるキミに何をしてほしいのか、すぐにわかるぞ。さあ、それがキミの区長としての初仕事だ。はりきって、とりかかろう。

トキオ区を発展させるには、まず人口を増やすこと。そのためには、酸素税や所得税をできるだけ安くする、物価を下げるなどの方法で、区民が住みやすい状態を作り出すことだ。税金は、税率を下げるだけだから、簡単だよね。物価のほうは、債券を発行したり回収したりしながら、調整するのだ。また、公定歩合を操作するという手もある。このヘンの経済の詳しい仕組みについては、経済のコラムを読んで勉強しよう。

次に、地球からのシャトル便を増やして、地球の人人がトキオ区を訪れる機会を増やすのだ。すると、キミのトキオ区が魅力的なら、地球からの旅行者が多ければ多いほど、移住してくれる人たちもドンドン増えるハズだぞ。

⬆新区長としての初仕事は、区民の声に耳をかたむけることだ。区民のどんな要望や不満にも、ちゃんと応えてあげよう。

そして、トキオ区内の企業を増やして、区民のためにより多くの職場を作ることも大切だ。地球からの企業は、トキオ区の人口が数千人以上になるころから少しずつ増え始める。それをスピードアップするには、道路をちゃんと整備して、交通網を発達させること。さらに、しばらくの間、法人税の税率を低く設定しておくと完璧だ。

最初の1～2年の間は、区の財政は赤字かもしれないけれど、それもほんのちょっとの辛抱だ。人口が増えて、企業がトキオ区に進出するころには、きっと黒字になっているぞ。

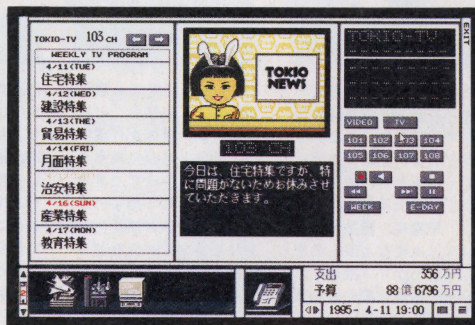
テレビと電話

数ある区長の仕事の中でも、一番大切な仕事は、区民の声にしっかり耳をかたむけることだ。その手段には、電話で区民と直接話をするほかに、テレビを見る方法のふたつがある。

電話で調べられるのは、区民の具体的な要望、不満などだ。何度も電話をかけるのは面倒だけど、トキオ区の状況をダイレクトに知る方法は、電話以外にないんだよね。たとえば、「酸素税が高くて払えない」、「人手が足りない」、「もっとうまいものが食べたい」なんてのが聞ける。そんな区民の声にはできるだけ応じる必要はあるけれど、不満の原因が税金だけになったときは、少し安心しても大丈夫。本当に税率を低くしても、税金への不満は決してなくならないからだ。覚えておくといいぞ。

⬆区民の声を直接知ることができる電話。面倒くさがらずにかけまくろう！

テレビのほうでは、ニュースばかりを放映しているチャンネルが、トキオ区の問題を教えてくれる。毎日必ず特集が組まれ、その内容は住宅問題、治安問題などさまざまだ。コマメにチェックしておこう。そんなヒマはないという人は、ビデオで録画予約しておいて、手のあいたときにまとめて見ると時間の節約になるぞ。

また、トキオ区で流行している事柄や物などをベスト10形式で教えてくれるチャンネルもあるのだ。なかでも、有名人ベスト10には注目してほしい。区民の支持率が高いと、区長が上位にランキングされることがあるのだ。いつかはキミも、有名人第1位に輝くような、立派な区長になろう。かなり大変だけど、がんばってほしいぞ。

⬆トキオでも、いろんな番組を放送している。できることなら、すべての番組をコマメにチェックしてほしいぞ。

経済の仕組み

トキオ区の経済要素は、大きく分けてふたつある。ひとつは、トキオと、地球や月との貿易。もうひとつは、トキオ区内の物価だ。

トキオ区は、土地整備などのための資材を月から輸入すると同時に、地球へ資材を輸出している。貿易で財政資金を増やすには、この地球への資材輸出で稼ぐ方法が一番なんだ。月からの資材輸入を抑えて、地球への輸出を増やしてみよう。きっと、かなりの金額を稼げるようになるぞ。資材は、トキオ区内でもごくわずかだけど生産しているから、大規模な土地整備でもしない限り困ることはない。必要なときに必要な量だけ輸入を増やせばいいのだ。

また、食料品は地球からの輸入に頼り切っている状態にある。そのうえ、トキオ区の物価が地球の何倍も高いために、どれも目玉が飛び出るほど高価だ。でも、輸入をやめると、トキオ区内の食料が一気に少なくなって、物価が大暴騰してしまう。自給自足できるようになるまでは、イヤでも高い金を払って輸入するしかないんだよね。

さらに、その物価そのものを抑える方法はふたつある。ひとつは、各種産業に奨励金を出して、育てる方法。産業が育つと多くの物を自給自足できるようになって出回る量も増えるから、自然と物価も下がるのだ。

もうひとつは、債券の発行と回収、公定歩合の操作。債券の発行とは、簡単にいうと、区民に借金をすることなんだ。財政難には便利なんだけど、5年以内に債券回収という形で多額の利子をつけて借金返済しなければならない。でも、わざと発行して、すぐに回収するということを何度も繰り返すと、トキオ区内の景気の活性化も可能だぞ。公定歩合のほうは、好景気や物価が上昇しているなら歩合を上げて、不景気や物価が下がりすぎている場合には歩合を下げるものと覚えておけば間違いないぞ。

⬆地球からの食料品輸入と物価には、結構頭を悩まされるんじゃないかな。どれもこれも信じられないほど高いのだ。

税金

トキオ区が区民から徴収している税金には、酸素税、所得税、法人税の3つがある。ここでは、この3種類の税金について説明しよう。どれも重要な収入源だけど、あまり税率を高くしすぎると、区民にとって住みにくい町となり、すぐに区民がドンドン出ていってしまうから要注意だぞ。

酸素税とは、生まれたばかりの赤ちゃんからお年寄りまで、全区民から取り立てている税金だ。だから、人口が増えるほど、入ってくる金額も大きくなる。議会でこの税金を廃止すると、人口の増加につながる。人口が少ない間は、思い切って廃止しておくのもいいかも。ゲーム開始直後は、たいした金額は入ってこないからね。

法人税とは、トキオ区内に進出してきた企業が払うことになっている税金だ。廃止した場合には、当然民間企業がガンガン発展するようになる。より多くの企業を区内に誘致して発展させることは、自給自足への近道だ。でも、廃止は慎重に考えたほうがいいぞ。

所得税は、働いている人たちが払う税金。失業者が多かったりすると、自然とその金額も減ってしまう。廃止するのなら、ゲーム開始後の企業が少ないころや、企業が減ってしまった場合がいいだろう。

そして、税金ではないけれど、年金徴収というものがある。少ない金額を集めて、高い年金を払うようにすると、区民にとって住みやすい魅力的な町ということで、支持率が上がる。徴収額を極端に増やしたり、年金の支給開始年齢を大幅に引き上げたりしない限り、区民の支持率が下がることはないだろう。注意したいのは、総人口中の老人の割合が増えすぎたときだ。そんな状態になりそうだったら、制御区で思い切り日照時間を減らしてみよう。なんでも、夜の時間が長いと出生率がとても高くなるらしいのだ。うまくタイミングを見計らって、操作してくれ。

⬆条令のように、税金も必要に応じて、徴収金額を変えたり廃止したりしてみよう。ほったらかしはよくないぞ。

議会

区で一番偉い人、区長。区長と言えば政治家。政治の醍醐味と言えば、やはり議会だろう。そういうわけで、トキオ区長は、いつでも好きなときに区議会を召集することができる。机のアイコンをクリックすれば、すぐに現われるずらっと並んだ議員たち。真っ赤な絨毯が目に鮮やかで、これぞ議会って感じだ。議員ひとりに1台ずつコンピューターの端末があるってのが、ハイテクで近未来だ。で、区議会では、新たな条例を作ったり、すでにある条例を廃止したりすることができるのだ。だけど、もちろんこれは議会だから、何から何まで区長の思いどおりにいくというわけじゃない。いくら区長がトキオで一番偉いと言っても、決して万能ではない。日本は民主主義国家だから区長が提出した議題を議会に通し、そこで過半数の議員が賛成して、初めて条例が成立することになるのだ。

トキオには、21の町があり、その町ひとつひとつに、最高で5、最低で1の議席を割り当てることができる。基本的に、議席は町の人口に合わせて増減していったほうがいい。ただ、自分の人気が高い町の議席を多く、人気があんまりない町の議席を心もち少なく調整すれば、議会で自分の議題を通過させやすくなるぞ。

さて、議会のメインの仕事である条例の制定、廃止だが、これはあらかじめ何種類か決められている。区長は、この中から、現在のトキオにとって最もいいと思われるものを議題として選び出し、議会にかけるわけだ。すると、各議員はそれぞれ議題に対する自分の意見を述べ、賛成か反対か中立か、自分の立場を明確にしていく。賛成は黒、反対は赤、中立は灰色と、議員の背広の色が変化するから、わかりやすいぞ。

そして、さっきも言ったとおり、賛成議員が全議員数の過半数に達すると、その議題は承認され、条例が制定されたり廃止されたりする。ここで注意しておかなくてはならないのは、賛成議員の数が反対議員の数より多くても、過半数を越えてなけりゃ意味がないということだ。

⬆⬅議会を開いているところ。ここで、新しい条例が制定されるのだ。議員個人のデータを見ることもできるぞ。

実際の条例案の一例と、それが制定されたときの効用を、下に表にしておいた。もちろん、これはほんの一部だが、条例というもののだいたいの雰囲気はつかめてもらえるだろうと思う。生活、財政、環境、区長の人気、それらどの要素にも密接に関わってくるのが、条例というものなのである。

重要なのは、プラスの面だけの条例というのはほとんどない、ということ。どんな条例でも、一度制定したら、後はほっといてかまわない、というわけではない。常に冷静な目で情勢を見きわめ、状況に応じて条例を制定したり廃止したりしていかないと、いずれどこかにひずみが発生し、破綻をきたすことになる。政治のやり方はひとつだけじゃないから、こんなときには絶対にこうしなければならない、なんて〝正解〟はない。だけど、目的意識も何もなしに、ただ漫然と条例をいじくっていては、住民の心は離れていくばっかりだ。なんと言っても、条例こそが住民に最も大きな影響を与えるものなのだから、ひとつ気合を入れて、ビシッとしたヤツをかましてやろう。

条例の効能	
注文したご飯は残さず食べる	みんなが食事を残さないようにすると、残飯がなくなり、ゴミが減ることになる。環境問題を解決するひとつの方法だ。
乗用車は休日以外運転禁止	車が増えると空気が汚れるが、この条例が制定されると、その汚染の度合が軽減され、空気清浄機が少なくてすむ。
酸素税の廃止	酸素税とは、0歳児から老人まで、完全に頭割りでとっている税金。これを廃止すると、当然税収が減るが、人口は増加する。
10階以上の一般建築物禁止	職場が増加し過ぎているときには、これで抑えることができる。ただ、時期を間違えると、失業者が出ることもある。
公共事業による強制立ち退き	この条例が成立すれば、区の建設計画を楽に進めていくことができるが、区長の人気、支持率がかなり落ちてしまう。

外出

現在のトキオの物価や、どんなお店が多いのかということを把握しておくのも、区長さんの大事なお仕事。そういったような情報は、いろんな人に電話をかけて、断片的に集めることもできるけど、それだとどうしても、余計な手間がかかってしまうんだよね。

それならば、実際に町に繰り出して、トキオの現状を手っとり早く自分で確かめてしまうことにしよう。

物価の高低や、どんなお店が多いかというのは、地球からの輸入品や、トキオで作っている品物の量、品目に関わっている。市場に出回っている量が少なければ、その品物は高価になるし、逆に量が多ければ、当然安くなる。たとえば、小麦粉があまり出回っていないと、ただのパンが1万円もしちゃうことだってありえる。

また、右の表を見てもわかるとおり、ある品物が多く出回ると、それを材料とする商売が増えてくる。牛乳や鶏卵などの輸入量が多いと、アイスクリーム屋さんも増えていき、輸入量が少ないとアイスクリーム屋さんも少なくなるのだ。

もちろん、パンが1万円もしたり、アイスクリーム屋さんが1軒もなくなっちゃったりした町は、とても自然な状況とは言えないよな。

そんなふうに町が病んでしまったときは、区長としてなんらかの手を打たなくちゃならない。輸入品や生産する品をうまく調節して、トキオを常にバランスのいい状態に保っておく。そのためにもちょくちょく町に出て、しっかり調査しておかなくちゃいけないぞ。

⬆実際に町を歩いてみて、トキオの現状を確かめる。なんだか、水戸黄門になったような感じで、少し気持ちいいぞ。

店	輸入品目
そば屋	かつお+そば粉
アイス屋	牛乳+鶏卵
煎餅屋	ゴマ+もち米
うなぎ屋	うなぎ+米
パン屋	小麦粉+鶏卵

流行

トキオにも、普通の社会と同じように、流行というものが存在する。トキオの住民は、みんな流行には敏感だ。ちょっとした流行が発生すると、すぐにトキオ中に広まってしまう。

トキオで発生する流行は、主に2種類ある。ひとつは髪型や顔、頭部の装飾品。もうひとつは言葉、つまり流行語だ。軽く例を挙げてみよう。髪型、装飾品などの流行には、アフロ、大いちょう、つけひげ、シルクハット、おやじメガネ、ゾウ鼻などがある。一方、流行語には、「そーいえば」、「ふんふん」、「じゃーねぇ」、「いふいふ」、「ハロー」などというような合いの手や、語尾につける「でおじゃる」、「だぴょーん」、「ぽろりんぽ」、「でしゅ」、「ぽふ」なんていうのがある。もちろん、今のはほんの一部。全部でどれだけの種類があるのかは、自分の目で確かめてみよう。

ひとつの流行が、どれだけの期間続くのかというのは、完全にランダムに設定される。だから、すぐにすたれちゃう流行もあれば、かなり寿命が長い流行もあるというわけだ。

これらは、電話をかけたときの会話やビジュアル、テレビなどで確認することができる。会う人みんながモヒカンだったり、「〜でしゅ」などとしゃべったりというのは、ちょっとすごいぞ。

3 周辺資料から戦国を調べてみる

全国の戦国野郎たちは、いったいどんな経緯で戦国時代に興味を持ったのか。そのルートは、大きくふたつに分けることができる。前者は、戦国モノの小説や本を読んで、戦国時代に惹かれていった人たち。後者のほうは、この『覇王伝』のようなゲームから戦国時代に入った人たちだ。どちらのルートから入ったにしても、ともに戦国野郎であることには変わりはないのだが、もしもこれを読んでいるキミが、後者のルートから戦国に興味を持ったのだとしたら、下に紹介するビデオや小説を、ぜひ観て、読んでほしい。さらに戦国時代が楽しくなるに違いないぞ。

また、ここに紹介するビデオや本は、ワリとマイナーかつ、質の高い作品を選んであるので、前者の経緯によって戦国時代に入ったキミにも楽しんでもらえるはずだ。もっとスペースがあれば、ほかにも紹介したいビデオや本があったのだが、それは徹底解剖や定例ページのほうで、いつの日かみんなのお目にかけることを約束しよう。

VIDEO

武田信玄（上下巻）

甲斐の虎とも戦国の巨獣とも呼ばれた、戦国時代を代表する名将、武田信玄の生涯を描いた作品。主演は、役所広司。信玄といえば、よく体格のドッシリとした落ち着いた風格を思い浮かべがちだが、役所広司の細身の精悍そうな信玄もまた、なかなかよい。数年前に放映されたNHKの信玄とは、また違った信玄が見られるのだ。

パック・イン・ビデオ
各１万8952円〔税込〕

織田信長（上下巻）

この『覇王伝』の主人公ともいえる、織田信長を主人公とした作品。主演は渡辺謙。この演技が、またいかにも信長の奔放な性格が出てて抜群にいい！　思わず、「信長が風雲児って呼ばれるのは、こんなところからなんだな」ってのが、わかるぞ。注目は、敦盛のシーン。渡辺謙はこのシーンのために、舞の猛特訓をしたそうだ。見せるぜ。

パック・イン・ビデオ
各１万8952円〔税込〕

独眼竜政宗

NHKで放映された大河ドラマのビデオ版。総集編ということで、全編を短縮した内容になっているが、見応えは十分！　主演は、上の信長と同じく渡辺謙。遅れてきた英雄、伊達政宗を好演している。幼少時に片目を失い、実の母からも疎まれた政宗がどうやって奥羽の覇者へと成長したのか。その過程を学べば天下取りの道が開ける!?

ポニーキャニオン
7540円〔税込〕

書籍

真田太平記（全十二巻）

ドラマ化もされた戦国モノの代表作。信州、真田庄を拠点に北条、徳川といった大国を相手に大奮戦した、真田一族を主人公にした話だ。物語は武田家の傘下から脱皮し、独立大名となる真田昌幸の苦悩から始まり、関ヶ原の戦い、大坂冬、夏の陣での幸村の活躍を経て、最後に、真田家存続に奮闘する信之の姿までを描ききっている。

池波正太郎
新潮文庫
各560円〔税込〕

播磨灘物語（全四巻）

戦国随一の名参謀と呼ばれた、黒田官兵衛の生涯を綴った作品だ。信長や家康といった、有名大名を扱った作品にも味はあるけど、一軍師を主人公に据えた小説というのも、また読み応えがある。中国地方の一豪族に過ぎなかった官兵衛が、いかにして秀吉に天下を取らせるほどの大軍師へと変貌したのかが、じっくり味わえるぞ。

司馬遼太郎
講談社文庫
各390円〔税込〕

信長公記

上の２作は小説だったけど、この本はちょっと趣向が違う。信長の近習だった太田和泉守牛一が綴った信長の一代記、『信長公記』に注釈を加えた本なのだ。伝記みたいなもんだな。小説には多分に作家の考え、ときには空想が交えられるけど、これは戦国当時の人が書いただけに、リアリティーが抜群なのだ。ちょっと難しいけどな。

奥野高広＋岩沢愿彦
角川日本古典文庫
800円〔税込〕

『覇王伝』を10倍楽しむ方法

一度天下を平定できたら、今度はまったく違った角度から『覇王伝』を楽しんでみようじゃないか。ここでは、そのための3つの方法を紹介しよう。

1 天下の名物を集めてみる

前作『武将風雲録』には数々の茶器が登場したが、この『覇王伝』では茶器以外にも絵画、書籍から、ナント西洋鎧や時計といった舶来品まで登場する。

これらのアイテムは、朝廷や他国の大名に献上して、信頼値や友好度を上げるのに使えるほか、家臣に褒美として与えることもできる。前作にもまして、アイテムに実用性が出てきたってことだな。しかし、そういった実用面だけを重視してアイテムを集めるというのは、ちょっとなんだ。粋じゃないな。

アイテムは一等級のものになれば価格も7000貫、8000貫にもなるし、普通に遊んだらそう多くの種類にはお目にかかれない。そこでたまには、アイテムを集めることだけを目的にしてみるっていうのもいいんじゃないか？　滅多に手に入らない、それら天下の名物を一挙に集めれば、さぞや壮観だろうな。

➡当時はこうした武具や、大名所有の短刀を褒美に与えることも多かったのだ。

蒔絵鞍

⬅荒っぽいイメージの戦国時代だが、絵画などを愛でる気持ちは大名にもあったのだ。信長は、謙信に絵画を贈ったりしているぞ。

松林屏図

蓄銭　1028　価格 1950
片鎌槍　　十二等級
「片鎌槍をお求めになられますか？」
実行　取消

⬆蓄銭は、日頃からちゃんと貯めておこう。そうじゃないと、こうしてせっかく商人が訪ねてきても、名物を買うことができないぞ。

九十九茄子茶器

⬆松永久秀が、信長に臣従する証しとして贈った名物茶器。

➡信長はこれをひと目見ただけで、即座に地球が丸いことを理解したという。ゲーム中では宣教師フロイスが献上してくれるぞ。

地球儀

2 マイナー武将に愛情を注ぐ

鈴木重則

真田太平記（全十二巻）池波正太郎
新潮文庫各560円［税込］

回を重ねるごとに登場武将が増えていく信長シリーズ。この『覇王伝』ではその数もグーンと増えて、ナント総数約900人もの武将が登場する。村上義清や別所長治、本多正信など、初登場の武将やシリーズ途中に姿を消した武将の復活なんかがあって、戦国野郎にとってはうれしいかぎりだ。なかには超マイナーな武将も登場していて「この武将は、いったいどこの誰なんだ？」と、思いをめぐらすだけでも楽しくなる。有名武将の能力値はたしかに高い。

反対に、マイナーな武将は一部を除いて、能力値もそこそこの武将が多いのだ。しかし、せっかく新たに登場したマイナー武将たちをムゲに扱うのはかわいそうだぞ。ここにはマイナー武将ふたりと、彼らが登場する小説を掲載したが、みんなも知らない武将と出会ったときには、ぜひいろんな戦国関係の本を読んで、彼らがどんな武将だったのか、調べるくらいの愛情は持ってほしい。

鬼小島弥太郎

天と地と（全五巻）海音寺潮五郎
角川文庫各430円［税込］

佐竹家

1	佐竹義昭	C
2	佐竹義重	C
3	佐竹義重	C

佐竹義昭

西の結城家には、宇都宮家と共同であたるとして、問題は陸前の蘆名だ。なんとか伊達家と同盟を結ぶことができれば、挟撃することも可能なのだが……。モタモタしていると、北条家が攻めてくるぞ。

岡本禅哲

佐竹家臣団の特徴は、戦闘力の高い家臣が少ないこと。かといって内政向きの家臣が多いワケじゃないのだが、禅哲だけは別。諸国が潰し合いに奔走しているうちに、国力をアップさせよう。

政74 戦21 智45 采48 野42

蘆名家

1	蘆名盛氏	C
2	蘆名盛興	C
3	蘆名盛隆	C

蘆名盛氏

佐竹、宇都宮家を倒せば、領土をかなり広げることができる。その後は内政に励んで国力の充実化を図りつつ、謙信と北条家が争うのを待つ。どちらかが傷つくようなら、即、関東制覇に打って出ろ！

相馬盛胤

関東には北条家を除いて脅威となる大名家はないが、友好度の低い越後、上杉家と国境を接しているのが恐い。攻め込まれるのを待つより、盛胤をフルに働かせて逆に上杉領に攻め込め！

政49 戦75 智42 采80 野61

最上家

1	最上義守	C
2	最上義守	C
3	最上義光	C

最上義守

史実どおり、友好度の高い伊達家とは、婚姻を結んでおくべし。家臣の数が少ないので、優秀な嫡男、義光の元服までは、ひたすら内政に従事する。国力が整ったら、義光を軸に東北制覇に乗り出そう。

最上義光

シナリオ３では大名となる、息子、義光が群を抜いて優秀。野望の高さが気になるが、知行を多めに与えれば謀反は防げる。内政に軍事に活躍させれば、伊達家を抑えて、東北制覇も可能だ。

政74 戦80 智88 采73 野80

安東家

1	安東愛季	C
2	安東愛季	C
3	安東愛季	B

安東愛季

シナリオ１では、最上家随一の猛将、義光が元服していないので、南出羽国は難なく攻め落とすことができるだろう。その際には、蝦夷、陸奥国を攻め取って、背後を安全にしておいたほうがいいぞ。

戸沢盛安

シナリオ２までは平凡な家臣の多い安東家だが、シナリオ３では粒がそろってくる。この戸沢がいい例だ。彼を中心に秋田などと組ませて戦場に送れば、東北地方の統一も夢ではないぞ。

政62 戦78 智59 采83 野61

伊達家

1	伊達晴宗	B
2	伊達輝宗	B
3	伊達輝宗	B

伊達輝宗

シナリオ１からでは、とても独眼竜、政宗の元服は待っていられない。内政要員が多いので、国力を高めて蓄銭を増やし、とにかく兵士数を増強する。そして鬼庭良直を中心に東北制覇を目指すのだ。

伊達政宗

遅れてきた英雄、または独眼竜とも賞される奥羽の覇者。シナリオ２までの家臣も決して悪くはないが、政宗と比べると見劣りする。政宗を軸にすれば、東北制覇なんてアッという間だぞ。

政94 戦86 智87 采95 野96

南部家

1	南部晴政	C
2	南部晴政	B
3	南部信直	C

南部信直

伊達家を倒して関東方面に出るか、安東家を滅ぼして越後に出るか。どちらにしろ、その後は北条、長尾という強敵が待っている。とりあえずは、蝦夷国の蠣崎を攻めて後顧の憂いを絶っておこう。

津軽為信

野望が高いのは困るが、そのほかは大名に匹敵する能力値。序盤は国力アップに励ませて、軍備を整えたら、九戸らと共同で東北制圧に乗り出すのだ！　順当にいけば天下も夢ではない？

政81 戦73 智82 采78 野92

蠣崎家

1	蠣崎季広	C
2	松前慶広	C
3	松前慶広	C

蠣崎季広

家臣がひとりもいないので、内政にも軍備にも時間がかかる。安東家には恭順しているが、その安東家も周囲に敵を迎えているので、頼りにはならないだろう。東北諸大名とはドンドン婚姻を結ぶべし。

松前慶広

全大名中、家臣がひとりもいないのは、この蠣崎だけ。何をするにもひとりぼっち。自身の能力値が多少マシなのが、唯一のなぐさめか。もしも天下を統一できたら、それはきっと奇跡だ！

政78 戦52 智64 采73 野70

北条家

1 北条氏康 A
2 北条氏康 A
3 北条氏政 A

北条氏康

長尾家の共同軍が厄介だが、上野を攻め取らないかぎり、大幅な領土拡大はできない。関東武将たちをチマチマ倒していくよりは、こちらのほうが一気に国力を高められるのだ。今川家の動向には注意。

北条氏照
シナリオ2までは有能な家臣が多いが、あえてシナリオ3で氏政を支える猛将、氏照を選んだ。合戦時には二代目、風魔小太郎と組ませて関東を制圧すれば、織田家にも対抗できるぞ。

政64 戦75 智57 采81 野62

長尾家

1 長尾景虎 A
2 上杉謙信 A
3 上杉景勝 A

上杉謙信

一刻も早く上洛を果たして、将軍家を守るか、それとも越後にとどまって関東管領、上杉家の守護神となるか。いずれにしろ、謙信でプレーする際には、史実どおり、義理を重んじるのがカッコイイぞ。

鬼小島弥太郎
猛将ぞろいの上杉家臣団にあって、なおもひときわ輝く猛将の鑑。野望も低く、信頼の置ける弥太郎は、謙信と組ませるのではなく、別動隊を任せよう。領土拡大が短期間に行なえるぞ。

政23 戦94 智12 采65 野18

山内上杉家

1 上杉憲政 B
2 滅亡
3 滅亡

上杉憲政

大国、北条家の上野進出は恐いが、長尾家の援軍と、長野業正、上泉信綱のふたりがいれば、なんとか撃退できるだろう。逆に隙を突いて、今川家と共同して北条領に攻め込んでみるのも面白いぞ。

長野業正
あの武田信玄をして、「業正の生きているうちは、上野には攻め込めぬ」と、歯噛みさせた名将。剣聖、上泉信綱との猛将コンビは、武田軍団にも匹敵する実力を持つ。寿命が短いのが残念だ。

政52 戦80 智45 采86 野37

真田家

1 未登場
2 未登場
3 真田昌幸 B

真田昌幸

信之、幸村を初めとして、矢沢一族など猛将は多い。ただし、信之と昌幸本人のふたりと、内政要員が足りない。戦略としては、主家、武田家を盛り立てつつ、織田家を打倒できればいうことなし。

幸田幸村
戦闘力ではほんの少しだけ劣るものの、智謀と采配力では、かの上杉謙信をも凌ぐ。この幸村を軸に、主家筋にあたる武田勝頼を盛り立てつつ、織田家に一矢を報いることができるか!?

政62 戦98 智81 采100 野10

里見家

1 里見義堯 C
2 里見義堯 C
3 里見義頼 C

里見義堯

隣国、結城家は北条家と同盟を結んでいるし、生き残りすら危うい。友好度が低いので、北条家に恭順することも難しいだろう。正木時茂が獅子奮迅の活躍をしても、北条軍を撃退できるかどうか……。

正木時茂
関東の覇者、北条家と隣接している上に、仲はすこぶる悪い。いつ攻め込まれてもおかしくはないのだ。頼みの綱は、この時茂。奇跡の大活躍で、北条軍を撃退することができるか?

政44 戦83 智22 采62 野45

結城家

1 結城政勝 C
2 結城晴朝 C
3 結城晴朝 C

結城晴朝

内政要員はいるが、軍事向きの武将がひとりもいないのが辛い。頼みの綱は北条家との同盟関係。序盤に北条家と共同し、上総安房の里見家を倒して、他国に攻め込まれた際の逃げ場を確保しておこう。

多賀谷政広
目ぼしい家臣のいない結城家では、この程度でも最も優れた武将になってしまう。北条家とは全シナリオを通じて友好関係にあるので、この武将を中心に、安心して国力アップに励もう。

政66 戦54 智40 采58 野32

宇都宮家

1 宇都宮広綱 C
2 宇都宮広綱 C
3 宇都宮国綱 C

宇都宮広綱

北条、結城、蘆名と、周囲を敵に囲まれている。武の柱、佐野了伯と、佐竹家との婚姻関係を活かして、彼らを撃退できるかがポイントだ。内政は後回しにして、とにかく兵士数の増強に専念せよ!

佐野了伯
多少数値が低くても、家臣は多ければそれなりに働かせられるもの。しかし宇都宮家は、全シナリオを通じて質、数的にも家臣には悩まされる。唯一、戦闘力の高い了伯だけが頼みの綱。

政47 戦79 智15 采56 野30

畠山家

1	畠山義続	C
2	畠山義慶	C
3	滅亡	

畠山義続

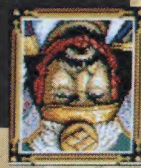
畠山家には、本願寺を倒すしか生き残りの道はない。とはいえ、同盟関係にある神保家も弱小なので、共同で攻め込んでもあまり勝ち目はないのだ。本願寺が朝倉家と争ってくれると助かるのだが……。

長続連

畠山家随一の戦闘力を誇る。とはいっても、数値はたかだか61。しかし弱小の畠山家にあっては、綱連程度にも頼るしかないのだ。野望もワリと低めなので、一応、謀反の心配はない？

政58 戦61 智48 采60 野55

武田家

1	武田信玄	A
2	武田信玄	A
3	武田勝頼	B

武田信玄

領土を固めるなら北信濃の村上家を倒すべきだが、そうすると強敵、謙信と矛を交えることになる。斎藤家を倒して、今川家と共同で信長を滅ぼせれば、史実で果たせなかった近畿制覇も可能だぞ。

小山田信茂

史実で勝頼を裏切ったといわれるワリには、野望は低い。しかし、勝頼とは相性が悪いようだ。能力値では、衰退の武田家中では最良なのだが……。重用するとしっぺ返しをくらうかも？

政72 戦70 智58 采71 野54

本願寺家

1	本願寺光教	B
2	本願寺光佐	B
3	滅亡	

本願寺光佐

神保、畠山家は弱小だが、お互い同盟を結んでいるので、簡単には倒せない。朝倉宗滴が死んだら、鉄砲数を活かして、朝倉家の打倒を狙ったほうが得策。その後は浅井を倒して、信長との決戦だ！

下間頼廉

大量の鉄砲を率いて、諸国に一向衆の嵐を巻き起こす先陣を切るのが、この頼廉。采配値も高いので、少々敵の攻撃を受けても、大した損害にはならないだろう。野望の低さも魅力的だ。

政46 戦78 智58 采79 野48

朝倉家

1	朝倉義景	B
2	朝倉義景	B
3	滅亡	

朝倉義景

家中の柱、宗滴の存命中に、どれだけ領土を広げられるかがポイント。まずは浅井家に同盟軍を出させて、速攻で本願寺を倒す。神保、畠山家を動かせれば、案外苦労せずに本願寺を倒せるぞ。

朝倉宗滴

まさに朝倉家の柱石。戦闘、政治、どんな方面でも活躍するオールマイティー武将だ。ネックは寿命。宗滴の存命中に、いかに領土を伸ばせるかが、朝倉家の命運を決めるといえるだろう。

政82 戦83 智79 采87 野68

斎藤家

1	斎藤道三	A
2	滅亡	
3	滅亡	

斎藤道三

史実では武田とは戦わなかった道三だが、ここは武田領を攻めてみるのが面白い。美濃三人衆を中心に、織田軍と共同で南信濃を攻めるのだ！　息子義龍には、タップリと知行を与えて謀反を防ごう。

斎藤義龍

さすが戦国の梟雄、道三の息子だ。この高い能力値を見よ！　特に合戦においては獅子奮迅の働きが期待できる。ただ、怖いのは野望の高さ。論功行賞の席では、機嫌を損ねぬよう、慎重に。

政65 戦84 智71 采88 野82

織田家

1	織田信長	B
2	織田信長	A
3	織田信長	A

織田信長

戦国の風雲児、信長でも、道三の存命中には美濃を攻め落とすのは難しい。無難な北畠家を滅ぼし、領土を広げておこう。また軍備は早くから整えておかないと、今川軍を撃退するのが難しくなるぞ。

平手政秀

絶対に裏切らないと断言できる武将は、そう多くはいない。その数少ない忠臣のひとりが、この政秀だ。シナリオ１における、織田家の苦しい立ち上がりを支えられるのはこの人だけだ。

政79 戦21 智32 采47 野19

村上家

1	村上義清	B
2	滅亡	
3	滅亡	

村上義清

長尾家と共同しても、武田軍の猛攻を防ぎきるのは難しい。内政家がいないので、国力の充実にも時間がかかるだろう。南信濃を落としても、斎藤家という強敵が待っているし……。八方ふさがりだ。

高梨政頼

強敵、武田家と隣接している村上家には、内政に励んで国力を整える余裕はない。信玄の機先を制して、逆に武田領に攻め入るのだ。そのとき活躍するのが、この政頼。先陣を務めさせよう。

政26 戦71 智37 采69 野59

一色家

1	一色義幸	C
2	一色義道	C
3	滅亡	

一色義幸

東の朝倉家とは一応友好関係にあるので、領土拡大を狙うなら、西の山名を攻めるしかない。南の波多野家には猛将が多いため、これと戦うのは得策ではない。同盟を結んで共同軍を出してもらおう。

稲富祐直

全国に名を轟かせた砲術家。一色家の滅亡後は、その腕をもって、細川家で鉄砲指南役に召し抱えられた。その後、徳川幕府の鉄砲方になる。それだけに、鉄砲隊を任せれば何かあるかも？

政33 戦70 智55 采56 野42

浅井家

1	浅井久政	B
2	浅井長政	B
3	滅亡	

浅井長政

磯野員昌、遠藤直経のふたりを軸にして、敵軍の侵入に備える。また朝倉家とは早々に同盟を結んで、共同軍を出してもらえるようにしておこう。そして長政の元服を待ち、一気に近畿に進出するのだ。

朽木元綱

浅井家には、磯野員昌、遠藤直経といった猛将が多い。その中にあって、元綱の高い政治力は異彩を放っている。浅井家の国力アップは、長政とこの元綱のコンビで行なうことになるだろう。

政70 戦52 智47 采68 野64

北畠家

1	北畠晴具	B
2	北畠具教	B
3	滅亡	

北畠具教

一番怖いのは、織田軍の伊勢侵攻だ。三好、六角家と同盟を結んで、信長に攻め込まれたら共同して撃退できるようにしよう。またその際には、織田家の有能な家臣たちを捕らえて配下にしてしまうのだ。

馬屋尾満栄

年齢が高いのが気になるが、この政治力と采配力はなかなかのもの。戦闘力の高い家木主水と組ませれば、合戦でも活躍するだろう。野望も低いので、攻め取った国の国主に任じよう。

政70 戦65 智39 采74 野29

今川家

1	今川義元	A
2	今川氏真	B
3	滅亡	

今川義元

今川家に弱点はない。問題は、いかにして織田家を倒すかだ。斎藤家さえ潰れてくれれば、武田軍を要請できるのだが……。だがこの可能性は薄いので、軍師、太原雪斎の存命中に尾張を攻めるのだ！

太原雪斎

文句ナシのスーパー軍師。雪斎が生きているうちに織田家を滅ぼせれば、史実で義元が成し遂げられなかった近畿進出も夢ではないぞ。智謀の高さを活かして、織田家の家臣を引き抜け！

政89 戦78 智75 采87 野66

徳川家

1	未登場	
2	徳川家康	B
3	徳川家康	A

徳川家康

史実どおり、織田家とは協調路線でいくか。それともあえて信長に牙をむくか？　前者なら義元なきあとの今川領を攻め取るべし。後者を選択するなら、信長が近畿に進出する隙を狙うしかないだろう。

服部半蔵

高い戦闘力も魅力的だが、調略コマンドの他城偵察が必ず成功するのも心強い。ただでさえ、徳川家臣団は猛将ばかりで、智謀に長けた武将が少ない。それだけに半蔵は重宝するぞ。

政10 戦85 智92 采91 野 1

姉小路家

1	姉小路良頼	C
2	姉小路良頼	C
3	滅亡	

姉小路良頼

十中八九、神保家が攻めてくる。頼りになるのは斎藤家。いっそのこと開始直後から恭順して、いつでも同盟軍を出してもらえるようにしておこう。シナリオ１では家臣がいないので、内政は無視だ。

姉小路頼綱

もともと痩せた土地柄の上に、城がひとつしかないので、頼綱に内政を任せるとすぐに国力の上限値に達してしまう。ある程度国力を上げたら、頼綱を柱に、思い切って神保を攻めよう。

政68 戦62 智58 采77 野63

神保家

1	神保長職	C
2	滅亡	
3	滅亡	

神保長職

到底、越後の上杉家には手を出せないので、狙うとしたら姉小路。しかし姉小路を攻めても、斎藤家という壁があるので、いっそのこと、能登の畠山家と共同して、本願寺の打倒を狙ってみるか？

小島職鎮

政治力70は全国レベルでもまあまあ。だが、周辺諸国の情勢を見ると、とても内政に専念する余裕はなさそう。内政要員としてではなく、強国、長尾家との調停役として働いてもらおう。

政70 戦36 智50 采53 野66

長宗我部家

1	長宗我部国親	B
2	長宗我部元親	B
3	長宗我部元親	A

長宗我部元親

序盤は、周辺諸国の潰し合いを期待しつつ、国力を蓄える。その後は、三好家を阿波から駆逐すれば、四国平定は簡単だろう。紀伊国、鈴木家と同盟を結んで、三好を挟撃できれば近畿進出も可能だぞ。

香宗我部親泰

シナリオ３を除いて、長宗我部家でプレーすると、案外家臣不足に悩むはずだ。一長一短の家臣が多いのだ。その中で、別格なのがこの親泰。バランスの取れた能力値で、兄を盛り立てるぞ。

政75 戦74 智62 采82 野52

畠山家

1	畠山高政	C
2	滅亡	
3	滅亡	

畠山高政

恐いのは険悪な関係にある三好家。鉄砲生産技術のある堺でドンドン鉄砲を購入して、軍備を整えよう。また、友好度の高い鈴木家とは、早々に同盟を結んで、共同して三好を潰さねば発展の可能性はない。

遊佐信教

史実では、主君、高政を追放し、弟の昭高を擁立した謀反人。しかもその後、昭高も謀殺しているのだ。ゆえに、野望が高い。畠山家中ではまあまあの能力値だが、謀反には要注意だぞ！

政51 戦53 智59 采58 野75

鈴木家

1	鈴木佐大夫	B
2	鈴木佐大夫	B
3	鈴木佐大夫	B

鈴木佐大夫

シリーズを通じて鉄砲王国の紀伊だが、シナリオ１では、その鉄砲を使いこなす人材がいない。重朝、重秀らの優秀な息子たちが元服していないのだ。彼らの登場までは、じっと国力アップに励もう。

鈴木重秀

シナリオ２では開始当初から登場している。伝説の雑賀孫一の正体ともいわれている。鉄砲を扱わせたら日本一。一門衆なので裏切りもない。この重秀を軸にすれば信長もメじゃない!?

政21 戦84 智76 采92 野51

波多野家

1	波多野晴通	B
2	波多野秀治	B
3	滅亡	

波多野秀治

弱小国だが、シナリオ１では家臣の平均戦闘力が77と、猛将の多い波多野家。とはいえ、三好家の存在はやはり怖い。敵の敵は味方、の理論で、近畿周辺大名と共同路線で、三好家を叩き潰そう。

赤井直正

シナリオ１開始当初からの家臣。波多野家には猛将が多いので、戦闘力こそ荒木氏綱にひけを取っているが、この采配値は見事！　智謀もそこそこあるので、敵の調略にも掛かりにくい。

政53 戦79 智64 采86 野63

足利家

1	足利義輝	B
2	足利義昭	B
3	滅亡	

足利義輝

さすがは将軍家。どの大名とも友好関係にある。だが、三好だけが牙をむいて山城国を狙っている。近畿には有力大名がいないので、周辺の弱小大名に同盟軍を出させて、三好軍を撃退せねばならない。

細川藤孝

将軍家の家臣でありながら、信長にも認められた傑物。足利家には家臣が少ないので、内政に合戦にフル回転で働いてもらうことになるだろう。息子、忠興が元服すれば藤孝の苦労も減る!?

政84 戦67 智72 采81 野62

六角家

1	六角定頼	B
2	六角義賢	B
3	滅亡	

六角義賢

足利家とは非常に良好な関係にあるが、弱小のため、逆にこちらが守ってやることになるだろう。合戦向きの武将がいないので、従属させている浅井家から同盟軍を出させて、近畿を制圧しよう。

蒲生定秀

三好家との戦いでは摂津に。浅井家との戦いでは近江にと、八面六臂の活躍をした武将。また、永禄十年に公布された六角氏式目に連署していることから、有力家臣だったことがうかがえる。

政62 戦54 智57 采69 野63

松永家

1	未登場	
2	松永久秀	B
3	滅亡	

松永久秀

史実どおり、織田家に臣従している。ただ、大和国は織田領から離れているので、同盟軍は期待できない。三好家からいつ攻められてもいいように、北畠家とは同盟を結んでおいたほうがよいかも。

高山重友

当主、久秀の傑出した能力値が目立つが、家臣のほうには、あまり優秀な者がいない。例外がこの重友。西に三好、東に北畠という敵を迎えた松永家にとっては、欠かせない武将といえる。

政71 戦70 智38 采75 野42

宇喜多家

1	未登場	
2	未登場	
3	宇喜多秀家	B

宇喜多秀家

内政向きの家臣が多い。それにしても10歳にして、大国毛利を相手にせねばならない、当主秀家はかわいそうだ。恭順している織田家の武威に頼りつつ、内政を充実させて、徐々に軍備を整えよう。

小西行長

弱小大名にしては家臣の質が高い宇喜多家の中でも、行長の政治力の高さは特筆に値する。戦闘力もそこそこあるので、毛利家との合戦でも活躍が期待できるだろう。文武両道の名将だ。

政78 戦64 智30 采76 野70

赤松家

1	赤松晴政	C
2	赤松義祐	C
3	滅亡	

赤松晴政

城の数だけは4つとまあまあだが、家臣の質、軍事力ともに低レベル。三好家に攻め込まれたら終わりだ。ただ、周辺諸国との関係に注意してしぶとく生き残れば、やがて名参謀、黒田官兵衛が元服するぞ。

黒田職隆

家中一の政治力を誇る武将。とはいえ、全国レベルで見ると、さほど優秀とはいえないのだが……。息子、官兵衛の元服までは、家中の内政はこの職隆に一任することになるだろう。

政66 戦43 智50 采67 野58

別所家

1	未登場	
2	別所長治	B
3	滅亡	

別所長治

とにかく黒田官兵衛を手放したら終わり。どんなに高い知行地を与えてでも、官兵衛はつなぎ止めておくべし。波多野家との同盟を活かして、近畿方面に進出できれば、生き残りの可能性もあるぞ。

黒田官兵衛

言わずと知れた戦国を代表する名参謀。官兵衛ひとりいるだけで、別所家の評価はBランクだ。知行さえタップリ与えておけば、まず謀反はない。戦闘力も高いので、合戦でも活躍するぞ。

政92 戦80 智95 采89 野90

山名家

1	山名祐豊	B
2	山名祐豊	B
3	滅亡	

山名祐豊

西には強敵、尼子家が虎視眈々と山名家の領土を狙っている。特別、有能な家臣もいないので、ここは波多野家と同盟を結んで、大国がお互いに争い、傷つくのを待つべき。あえて進出するなら近畿だ。

吉岡定勝

山名家にあっては、ダントツの戦闘力の持ち主。その代わり、政治力のほうは涙が出るほど低い。内政に関してはほかの家臣に譲ろう。定勝には、合戦で存分に活躍してもらうことにしよう。

政16 戦72 智23 采74 野35

河野家

1	河野通直	B
2	河野通宣	B
3	河野通直	B

河野通直

『武将風雲録』とは違って豊後から伊予には渡れなくなったので、背後を突かれる心配はなくなった。また、毛利家との友好度は高いので、当面の間は的を長宗我部一本に絞って、国力を高めるべし。

平岡房実

四国の雄、長宗我部家と隣接している以上、各シナリオとも開始早々から合戦が起きる可能性がある。そこで活躍するのが、この房実だ。長宗我部家の猛将連を防げるのはコイツだけだ！

政32 戦70 智27 采72 野23

三好家

1	三好長慶	A
2	三好義継	A
3	滅亡	

三好長慶

領土も広いし、家臣の質も高く、近畿制圧の有力候補といえる。三好三人衆にはそれぞれ一長一短ありだが、十河一存を武の柱にして、三好義賢と松永久秀を内政に励ませれば、さらなる繁栄が望めるぞ。

三好義賢

三好長慶の息子。バランスの取れた能力値で、長慶の近畿制圧の片腕となること間違いなし！ 国主として攻め取った領土を治めさせてもいいし、手元において合戦で働かせてもいい。

政72 戦76 智65 采80 野60

十河家

1	未登場	
2	未登場	
3	十河存保	C

十河存保

唯一の頼みの綱は信長との同盟。下手をすると、開始早々に長宗我部に潰される可能性があるぞ。家臣、七条兼仲の武勇も兵士がいなければ役に立たない。ここは信長に恭順するしかないか？

七条兼仲

これほど極端な能力値の武将も珍しい。しかし、この戦闘力を見よ！ 兼仲に軍を任せれば、たとえ城がひとつしかない十河家でも、長宗我部を倒して、四国統一も可能かもしれない!?

政 4 戦90 智 3 采50 野10

大友家

1	大友宗麟	A
2	大友宗麟	A
3	大友宗麟	A

大友宗麟

とにかく家臣の質がスゴイ！ 軍事面、内政面のエキスパートがズラリそろっているのだ。これで九州統一ができなくてはちょっと情けない。近畿進出くらいの高い目標を持って、速攻で島津を倒せ！

立花道雪

九州はもとより、日本全国でもトップレベルにある武将。九州統一のためには、龍造寺、島津家という強敵を倒さねばならないが、その合戦には必ず道雪を参加させよう。まず負けないぞ。

政66 戦93 智48 采92 野67

大内家

1	大内義隆	A
2	滅亡	
3	滅亡	

大内義隆

毛利家を臣従させているので、合戦にはビシバシ同盟軍を要請できる。問題は中国制覇か九州統一か。家臣の質があまりよくないので、猛将の多い九州は避け、尼子家の打倒を狙ったほうが得策か？

陶晴賢

史実では主君、大内義隆に謀反を起こす晴賢。ゲーム中でも謀反を起こす可能性があるので、知行をタップリと与えて忠誠度を上げておこう。晴賢抜きでは、領土拡大は望めないぞ。

政72 戦84 智67 采78 野85

城井家

1	未登場	
2	未登場	
3	城井鎮房	C

城井鎮房

この大名家で九州を統一、いや生き残ることができたとしたら、キミは立派な戦国シミュレーションのエキスパートだ。家臣はいない。大友、龍造寺家とは険悪な仲。いったい何をすればいいのだ!?

城井朝房

有能な家臣といっても、城井家には大名以外にはこの朝房しかいない。能力的にはさして見どころはないのだが、一門衆ということで、まず裏切りはないので安心できる。取り柄はそれだけ。

政45 戦66 智32 采70 野51

尼子家

1	尼子晴久	A
2	滅亡	
3	滅亡	

尼子晴久

毛利、大内を初めとして、周辺諸国とはすこぶる仲が悪い。これらの中から、真っ先に倒すべき相手を絞り込むことが大切。基本的には、山陰道ではなく、瀬戸内海側への進出を目指そう。

尼子誠久

尼子国久と同じく、新宮党の一員。新宮党は、数々の合戦で目覚ましい活躍をした、合戦専門部隊だ。ゲームでもそれが反映されて、誠久の戦闘力は家中でも一、二を争う高さになっている。

政31 戦77 智11 采81 野40

毛利家

1	毛利元就	A
2	毛利元就	A
3	毛利輝元	A

毛利元就

武の吉川、智の小早川の両川は傑出しているが、ほかの家臣は並程度。特に合戦向きの家臣が少ない。そのため、領土拡大は思いのほか苦労するかも？ 史実どおり、元就の政治力と智謀に頼るしかない。

小早川隆景

この程度の戦闘力の武将は、毛利家では珍しくないが、ここで取り上げたのは智謀の高さゆえ。防御戦の際に城を守らせたら、毛利家中でも右に出る者はいない。政治力もズバ抜けている。

政88 戦76 智79 采87 野48

三村家

1	三村家親	C
2	三村元親	C
3	滅亡	

三村家親

あまりにも弱い！ 家臣の数が少ないので、領国統治もままならない。頼みの綱は毛利家との良好な関係だけ。一刻も早く毛利に恭順し、尼子家の備中進出に備えよう。また、隣国の浦上家にも注意だ。

石川久智

宇喜多家との合戦などで手柄を立てた、備中国内の有力土豪。能力的には大したことはないのだが、ただでさえ家臣の少ない三村家だから、この程度の武将でも大事にしたいところだ。

政54 戦57 智32 采61 野53

浦上家

1	浦上宗景	B
2	浦上宗景	B
3	滅亡	

浦上宗景

弱小だが、隣国三村家とは違って家臣の質が高い。砥石山城の宇喜多一族とその家臣（岡利勝など）は、軍事、内政面の柱となるだろう。特に宇喜多直家の智謀、政治力は毛利元就にも匹敵するほどなのだ。

宇喜多直家

城数がふたつしかない浦上家にBランクをつけたのは、家臣にこの直家がいるから。毛利元就にも匹敵する政治力、智謀を武器に、三村や赤松といった弱小大名の領土を奪ってしまえ！

政92 戦71 智97 采83 野95

全国 群雄総覧

ここではシナリオ1を主とした各大名の基本戦略、各シナリオの当主名、Aランクを最高とした三段階評価、そして有能な家臣を一挙掲載する！

島津家

	当主	評価
1	島津貴久	A
2	島津義久	A
3	島津義久	A

島津義久

日本の最南端という地勢上、あとは北に伸びていくだけなので戦略は立てやすい。島津一族を初め、優秀な家臣も多いので、龍造寺、大友家にさえ注意すれば、比較的ラクに九州統一が果たせるだろう。

島津義弘

猛将ぞろいの島津家中でも、特筆すべき猛将中の猛将。政治力も高いので、内政においても手腕を発揮するスグレ者だ。大友、龍造寺ら強豪との決戦には不可欠！九州統一の先鋒とせよ！

政71 戦92 智57 采93 野78

肝付家

	当主	評価
1	肝付兼続	B
2	肝付良兼	C
3	滅亡	

肝付兼続

家臣の質、国力、軍事力ともに、まったく優れた点がない。唯一の救いは、種子島砦に鉄砲生産技術があることぐらいだろうか。これを利用してとにかく大量の鉄砲をそろえぬ限り、生き残る術はない。

肝付良兼

使える家臣の少ない肝付家にあって、多少なりともマシなのが、この良兼。さすがにシナリオ2では当主になるだけあって、戦闘力は家中一。一門衆だから裏切りの心配もないのだ。

政48 戦69 智30 采71 野47

伊東家

	当主	評価
1	伊東義祐	B
2	伊東義祐	C
3	滅亡	

伊東義祐

肝付家とは同盟を結んでいるが、これは気休め程度に考えておこう。史実どおり大友家と同盟を結び、島津が大隅を攻めるようなら肥後を。その逆なら大隅を攻め取って、国力の充実を図るべし。

土持親成

政治に軍事にバランスのとれた家臣。また、采配力70という数値は弱小大名家にあってはなかなかのもの。シナリオ1では支城の松尾城にいるので、本城に呼び戻して内政にあたらせよう。

政66 戦64 智48 采70 野52

相良家

	当主	評価
1	相良晴広	C
2	相良義陽	C
3	相良頼房	C

相良晴広

龍造寺、大友、島津の九州三強に囲まれた状態。このうち、大友家は肥後国内の岩尾城を領有しており、この城を落とさぬ限り、相良家の肥後統一はない。友好度の高い龍造寺と同盟を結ぶべきか？

犬童頼安

シナリオ1の相良家は、肥後一国すらまともに統一できていない状態だ。頼りになるのは、この犬童頼安。ともに政治力の高い深水長智と組ませて、国力アップに働いてもらおう。

政69 戦71 智60 采78 野55

龍造寺家

	当主	評価
1	龍造寺隆信	A
2	龍造寺隆信	A
3	龍造寺隆信	A

龍造寺隆信

一応、大内家に恭順しているが、その勢いはもはや九州一ともいえるほど。犬猿の仲の大友家を潰す際には、逆に大内家に同盟軍を要請しよう。九州統一を狙うなら、大友→島津の順に倒すのがベスト。

鍋島直茂

シナリオ1では、ゲーム開始からしばらくすると登場する。文句なしの軍師だ。中でも特筆すべきなのが、この采配力。これが高い武将の部隊ほど、攻撃された際の損害が少なく済むのだ。

政88 戦82 智71 采84 野62

立花家

	当主	評価
1	立花鑑載	C
2	滅亡	
3	滅亡	

立花鑑載

大友家の庇護下にあり、また大内家とも友好度が高いので、背後の心配はない。となると、攻める先は肥前の龍造寺だけになるが、これは強敵中の強敵。いっそのこと、対馬に渡って隠遁生活を送るか？

秋月文種

家中随一の戦闘力を誇る。また、政治力も宗義調に次いで二番目だ。とはいえ、たった53だが……。大友、大内家と友好関係が保たれているうちは内政に。合戦時には先鋒を務めさせよう。

政53 戦70 智22 采72 野64

日本六十三州城郭連結図

越中国

(105)富山城
- 1 神保家 B A B
- 2 上杉家 B A B
- 3 織田家 B A A

(106)魚津城
- 1 神保家 C B B
- 2 上杉家 C B B
- 3 上杉家 C B A

南信濃国

(108)木曾福島城
- 1 武田家 C C C
- 2 武田家 C C B
- 3 織田家 C C B

(109)深志城
- 1 武田家 B C B
- 2 武田家 B C A
- 3 織田家 B B A

(110)高遠城
- 1 武田家 C C B
- 2 武田家 C C A
- 3 織田家 C C A

(111)飯田城
- 1 武田家 C C B
- 2 武田家 C C B
- 3 織田家 C C A

駿河国

(124)駿府城
- 1 今川家 B B B
- 2 今川家 B B B
- 3 武田家 B B B

(125)蒲原城
- 1 今川家 C C C
- 2 今川家 C B C
- 3 武田家 C B B

北信濃国

(126)戸石城
- 1 村上家 B B B
- 2 武田家 B B A
- 3 真田家 B B A

(127)海津城
- 1 村上家 C B B
- 2 武田家 C B A
- 3 上杉家 C B A

(128)小諸城
- 1 村上家 B C B
- 2 武田家 B C B
- 3 真田家 B B A

甲斐国

(129)若神子城
- 1 武田家 B C B
- 2 武田家 B C B
- 3 武田家 B B A

(130)躑躅ヶ崎館
- 1 武田家 C B A
- 2 武田家 C B A
- 3 武田家 C B A

(131)岩殿山城
- 1 武田家 B C B
- 2 武田家 B C B
- 3 武田家 B C A

相模伊豆国

(132)韮山城
- 1 北条家 C C C
- 2 北条家 C C B
- 3 北条家 C B B

(133)小田原城
- 1 北条家 A B B
- 2 北条家 A B A
- 3 北条家 A B A

(134)玉縄城
- 1 北条家 B C B
- 2 北条家 B C B
- 3 北条家 B B B

越後佐渡国

(135)佐渡国津砦
- 1 長尾家 C C C
- 2 上杉家 C B C
- 3 上杉家 C B C

(136)春日山城
- 1 長尾家 A B A
- 2 上杉家 A A A
- 3 上杉家 A A A

(137)琵琶島城
- 1 長尾家 C C B
- 2 上杉家 C B B
- 3 上杉家 C B A

(138)坂戸城
- 1 長尾家 B C B
- 2 上杉家 B C B
- 3 上杉家 B B A

(139)新発田城
- 1 長尾家 C B B
- 2 上杉家 C B A
- 3 上杉家 C B A

上野国

(140)沼田城
- 1 山内上杉家 B C B
- 2 上杉家 B B B
- 3 北条家 B B B

(141)箕輪城
- 1 山内上杉家 B B B
- 2 上杉家 B B A
- 3 北条家 B B A

(142)平井城
- 1 山内上杉家 B B C
- 2 上杉家 B A B
- 3 北条家 B A B

武蔵国

(143)滝山城
- 1 北条家 C C C
- 2 北条家 C C B
- 3 北条家 B B B

(144)江戸城
- 1 北条家 C B C
- 2 北条家 C B B
- 3 北条家 C B B

(145)河越城
- 1 北条家 B A A
- 2 北条家 B A A
- 3 北条家 B A A

武蔵国

(146)鉢形城
- 1 北条家 B B B
- 2 北条家 B B B
- 3 北条家 B B B

(147)忍城
- 1 北条家 B B B
- 2 北条家 B B B
- 3 北条家 B B B

上総安房国

(148)稲村城
- 1 里見家 B A B
- 2 里見家 B A B
- 3 里見家 B A A

(149)久留里城
- 1 里見家 C B B
- 2 里見家 C B B
- 3 里見家 C B B

下総国

(150)国府台城
- 1 結城家 C B C
- 2 結城家 C B B
- 3 結城家 C B A

(151)結城城
- 1 結城家 B A B
- 2 結城家 B A A
- 3 結城家 B A A

下野国

(152)小山城
- 1 宇都宮家 B B C
- 2 宇都宮家 B B B
- 3 宇都宮家 B B B

(153)唐沢山城
- 1 宇都宮家 B C B
- 2 宇都宮家 B B B
- 3 宇都宮家 B B B

(154)宇都宮城
- 1 宇都宮家 B B B
- 2 宇都宮家 B B B
- 3 宇都宮家 B A A

常陸国

(155)土浦城
- 1 佐竹家 C B B
- 2 佐竹家 C A A
- 3 佐竹家 C A A

(156)太田城
- 1 佐竹家 B A A
- 2 佐竹家 B A A
- 3 佐竹家 B A A

陸前国

(157)須賀川城
- 1 蘆名家 C B A
- 2 蘆名家 C B A
- 3 蘆名家 C B A

(158)小高城
- 1 蘆名家 B C A
- 2 蘆名家 B C A
- 3 蘆名家 B B A

(159)二本松城
- 1 蘆名家 B B B
- 2 蘆名家 B B A
- 3 蘆名家 B B A

陸前国

(160)黒川城
- 1 蘆名家 B B A
- 2 蘆名家 B A A
- 3 蘆名家 B A A

南出羽国

(161)山形城
- 1 最上家 B B A
- 2 最上家 B A A
- 3 最上家 B A A

(162)鮭延城
- 1 最上家 C B A
- 2 最上家 C B A
- 3 最上家 C B A

北出羽国

(163)横手城
- 1 安東家 C C B
- 2 安東家 C C A
- 3 安東家 C B A

(164)秋田城
- 1 安東家 B B A
- 2 安東家 B B A
- 3 安東家 B B A

(165)大館城
- 1 安東家 C C B
- 2 安東家 C C B
- 3 安東家 C B A

陸中国

(166)米沢城
- 1 伊達家 B B A
- 2 伊達家 B A A
- 3 伊達家 B A A

(167)白石城
- 1 伊達家 C B A
- 2 伊達家 C B A
- 3 伊達家 C B A

(168)岩手山城
- 1 伊達家 B B A
- 2 伊達家 B B A
- 3 伊達家 B B A

(169)寺池城
- 1 伊達家 B C B
- 2 伊達家 B C A
- 3 伊達家 B B A

陸奥国

(170)不来方城
- 1 南部家 C C A
- 2 南部家 C C A
- 3 南部家 C C A

(171)三戸城
- 1 南部家 B B A
- 2 南部家 B B A
- 3 南部家 B B A

(172)石川城
- 1 南部家 C C A
- 2 南部家 C B A
- 3 南部家 C B A

蝦夷国

(173)松前城
- 1 蠣崎家 B C A
- 2 松前家 B C A
- 3 松前家 B C A

135
107
164
165
115
136
137
139
106
105
163
138
162
161
104
127
140
126
160
141
109
128
142
108
147
153
146
110
129
130
145
131
143
151
111
103
144
133
150
125
134
132
124
112
113
149
148

日本六十三州城郭連結図

摂津国
75 伊丹城
1 三好家 BBB
2 三好家 BBB
3 織田家 BBB
76 芥川城
1 三好家 BAB
2 三好家 BAA
3 織田家 BAA

河内和泉国
77 堺
1 畠山家 BBC
2 三好家 BAB
3 織田家 BAB
78 高屋城
1 畠山家 BBB
2 三好家 BAB
3 織田家 BAA
79 岸和田城
1 畠山家 CBC
2 三好家 CBC
3 織田家 CBB

紀伊国
80 雑賀寺
1 鈴木家 BBA
2 鈴木家 BBA
3 鈴木家 BAA
81 新宮砦
1 鈴木家 CCC
2 鈴木家 CBC
3 鈴木家 CBC

但馬国
60 竹田城
1 山名家 CCC
2 山名家 CCC
3 織田家 CCB
61 出石城
1 山名家 BCC
2 山名家 BBB
3 織田家 BBB

丹波国
82 八上城
1 波多野家 BBB
2 波多野家 BBB
3 織田家 BBB
83 横山城
1 波多野家 BCB
2 波多野家 BBB
3 織田家 BBA

山城国
84 勝竜寺城
1 足利家 BBC
2 足利家 BBC
3 織田家 BBC
85 二条城
1 足利家 BBC
2 足利家 BBC
3 織田家 BAB
86 上野城

伊賀国
1 六角家 BBB
2 六角家 BBA
3 織田家 BBA

大和国
87 多聞山城
1 三好家 BBA
2 松永家 BAA
3 織田家 BAA
88 信貴山城
1 三好家 BBB
2 松永家 BBB
3 織田家 BBA

丹後若狭国
89 八田城
1 一色家 BBB
2 一色家 BBB
3 織田家 BBA
90 後瀬山城
1 一色家 CCB
2 一色家 CBB
3 織田家 CBA

南近江国
91 宇佐山城
1 六角家 BCC
2 六角家 BBB
3 織田家 BBB
92 観音寺城
1 六角家 ABB
2 六角家 AAA
3 織田家 AAA
93 日野城
1 六角家 BCB
2 六角家 BBB
3 織田家 BBA

北近江国
94 朽木谷城
1 浅井家 CCC
2 浅井家 CCC
3 織田家 CBB
95 小谷城
1 浅井家 BBB
2 浅井家 BBB
3 織田家 BAA
96 今浜城
1 浅井家 BBB
2 浅井家 BBB
3 織田家 BBB
97 佐和山城
1 浅井家 BCC
2 浅井家 BBB
3 織田家 BBA

伊勢志摩国
98 伊勢亀山城
1 北畠家 BBB
2 北畠家 BBB
3 織田家 BBB
99 安濃津城
1 北畠家 BAB
2 北畠家 BAA
3 織田家 BAA
100 長島寺
1 北畠家 BBC
2 北畠家 BBC
3 織田家 BBC
101 鳥羽砦
1 北畠家 CCC
2 北畠家 CBC
3 織田家 CBB

三河国
102 岡崎城
1 今川家 BBB
2 徳川家 BBA
3 徳川家 BAA
103 長篠城
1 今川家 CBB
2 徳川家 CBB
3 徳川家 CBB

飛騨国
104 松倉城
1 姉小路家 BCC
2 姉小路家 BCB
3 織田家 BCB

越中国
105 富山城
1 神保家 BAB
2 上杉家 BAB
3 織田家 BAA
106 魚津城
1 神保家 CBB
2 上杉家 CBB
3 上杉家 CBA

能登国
107 七尾城
1 畠山家 ABB
2 畠山家 AAB
3 織田家 AAA

南信濃国
108 木曾福島城
1 武田家 CCC
2 武田家 CCB
3 織田家 CCB
109 深志城
1 武田家 BCB
2 武田家 BCA
3 織田家 BBA
110 高遠城
1 武田家 CCB
2 武田家 CCA
3 織田家 CCA
111 飯田城
1 武田家 CCB
2 武田家 CCB
3 織田家 CCA

遠江国
112 曳間城
1 今川家 BBC
2 今川家 BBB
3 徳川家 BBB
113 掛川城
1 今川家 BBC
2 今川家 BBB
3 徳川家 BBB

加賀国
114 大聖寺城
1 本願寺家 CBB
2 本願寺家 CBB
3 織田家 CBC
115 尾山御坊
1 本願寺家 BBB
2 本願寺家 BAB
3 織田家 BAB

越前国
116 一乗谷城
1 朝倉家 BAC
2 朝倉家 BAB
3 織田家 BAB
117 金ヶ崎城
1 朝倉家 CBC
2 朝倉家 CBB
3 織田家 CAA

美濃国
118 大垣城
1 斎藤家 CBB
2 織田家 CBB
3 織田家 CAA
119 稲葉山城
1 斎藤家 AAA
2 織田家 AAA
3 織田家 AAA
120 岩村城
1 斎藤家 CBB
2 織田家 CBB
3 織田家 CBA

尾張国
121 清洲城
1 織田家 BAB
2 織田家 BAB
3 織田家 BAA
122 犬山城
1 織田家 CBC
2 織田家 CBC
3 織田家 CBB
123 鳴海城
1 織田家 CBC
2 織田家 CBC
3 織田家 CAB

駿河国
124 駿府城
1 今川家 BBB
2 今川家 BBB
3 武田家 BBB
125 蒲原城
1 今川家 CCC
2 今川家 CBC
3 武田家 CBB

56
89
61
90
117
116
114
115
107
105
60
83
94
95
82
104
91
96
92
97
118
75
84
109
76
85
93
108
119
77
87
110
78
122
120
121
79
88
86
111
98
80
99
100
123
103
101
102
124
81
112
113

日本六十三州城郭連結図

長門国

㉝且山城
1 大内家 B B C
2 毛利家 B B B
3 毛利家 B B B

周防国

㉞鴻之峰城
1 大内家 B B C
2 毛利家 B B B
3 毛利家 B B A

㉟冨田若山城
1 大内家 B C B
2 毛利家 B B B
3 毛利家 B B A

石見国

㊱三本松城
1 大内家 B C C
2 毛利家 B B B
3 毛利家 B B B

㊲益田七尾城
1 大内家 C C C
2 毛利家 C C C
3 毛利家 C C B

㊳山吹城
1 尼子家 B C B
2 毛利家 B C B
3 毛利家 B C A

安芸国

㊴小倉山城
1 毛利家 C C B
2 毛利家 C C B
3 毛利家 C C B

㊵吉田郡山城
1 毛利家 B B B
2 毛利家 B B A
3 毛利家 B B A

㊶佐東銀山城
1 毛利家 C C B
2 毛利家 C B B
3 毛利家 C B B

出雲隠岐国

㊷赤穴城
1 尼子家 B C C
2 毛利家 B C C
3 毛利家 B C C

㊸三刀屋城
1 尼子家 B C C
2 毛利家 B C C
3 毛利家 B C B

㊹白鹿城
1 尼子家 C C C
2 毛利家 C C B
3 毛利家 C C B

㊺月山富田城
1 尼子家 A B B
2 毛利家 A B B
3 毛利家 A B A

備後国

㊻新高山城
1 毛利家 B B B
2 毛利家 B B B
3 毛利家 B B B

㊼神辺城
1 毛利家 C C C
2 毛利家 C B B
3 毛利家 C B B

備中国

㊽高松城
1 三村家 B C C
2 三村家 B C B
3 毛利家 B B B

㊾松山城
1 三村家 B B C
2 三村家 B B B
3 毛利家 B B B

備前国

㊿砥石山城
1 浦上家 C B B
2 浦上家 C B A
3 宇喜多家 C B A

51天神山城
1 浦上家 B B B
2 浦上家 B B B
3 宇喜多家 B A A

美作国

52林野城
1 赤松家 B B B
2 赤松家 B B B
3 織田家 B A A

伯耆国

53尾高城
1 尼子家 C C C
2 毛利家 C C B
3 毛利家 C B B

54羽衣石城
1 尼子家 B B B
2 毛利家 B B B
3 織田家 B B B

因幡国

55若桜鬼ヶ城
1 山名家 C C C
2 山名家 C C C
3 織田家 C B B

56鳥取城
1 山名家 B B B
2 山名家 B B B
3 織田家 B B B

播磨国

57上月城
1 赤松家 B B B
2 赤松家 B B B
3 織田家 B B B

58置塩城
1 赤松家 C C B
2 別所家 C B B
3 織田家 C B A

59三木城
1 赤松家 B B B
2 別所家 B B B
3 織田家 B A A

但馬国

60竹田城
1 山名家 C C C
2 山名家 C C C
3 織田家 C C B

61出石城
1 山名家 B C C
2 山名家 B B B
3 織田家 B B B

伊予国

62来島砦
1 河野家 C C C
2 河野家 C C C
3 河野家 C C C

63湯築城
1 河野家 B B B
2 河野家 B B B
3 河野家 B B A

64大洲城
1 河野家 C C C
2 河野家 C C C
3 河野家 C C B

65黒瀬城
1 河野家 B B C
2 河野家 B B B
3 河野家 B B B

讃岐国

66天霧城
1 三好家 C C C
2 三好家 C C C
3 長宗我部家 C C B

67十河城
1 三好家 B B B
2 三好家 B B B
3 十河家 B B A

土佐国

68中村城
1 長宗我部家 B C B
2 長宗我部家 B C B
3 長宗我部家 B C B

69岡豊城
1 長宗我部家 B B B
2 長宗我部家 B B A
3 長宗我部家 B B A

70本山城
1 長宗我部家 B C C
2 長宗我部家 B C B
3 長宗我部家 B C B

71安芸城
1 長宗我部家 B C B
2 長宗我部家 B C B
3 長宗我部家 B C B

阿波淡路国

72海部城
1 三好家 C C C
2 三好家 C C C
3 長宗我部家 C B C

73勝瑞城
1 三好家 B B B
2 三好家 B B B
3 長宗我部家 B B B

74洲本城
1 三好家 B C C
2 三好家 B C C
3 織田家 B B B

摂津国

75伊丹城
1 三好家 B B B
2 三好家 B B B
3 織田家 B B B

76芥川城
1 三好家 B A B
2 三好家 B A A
3 織田家 B A A

河内和泉国

77堺
1 畠山家 B B C
2 三好家 B A B
3 織田家 B A B

78高屋城
1 畠山家 B B B
2 三好家 B A B
3 織田家 B A A

79岸和田城
1 畠山家 C B C
2 三好家 C B C
3 織田家 C B B

紀伊国

80雑賀寺
1 鈴木家 B B A
2 鈴木家 B B A
3 鈴木家 B A A

81新宮砦
1 鈴木家 C C C
2 鈴木家 C B C
3 鈴木家 C B C

33
36
37
38
44
54
34
39
43
45
53
55
35
42
40
32
41
52
31
49
57
58
51
30
46
47
48
50
59
62
13
63
74
66
64
67
12
73
65
70
69
68
71
72
9

日本六十三州城郭連結図

日本六十三州城郭連結図

全国の戦国野郎が揉み手をしながら待っていた『覇王伝』が発売されてから、はや２週間が過ぎた。すでに『覇王伝』を購入した読者も、また、まだ手にしていない読者も、『覇王伝』がどんなゲームなのかはわかっているだろう。徹底解剖などで、何回もお伝えしてるからね。城単位制の導入、登場武将数の増加、気合や勲功といった新たな能力値の追加で『覇王伝』からは前作までの面影はほとんど消えた。それだけに、発売から２週間経った現在も、イマイチ具体的な天下平定の方策が見つからない読者もいると思うのだ。

そんな人たちのために贈るのが、今回の付録だ。前半８ページでは、『覇王伝』の最も大きな軸となる〝城〟をテーマに、ナント！　シナリオ１から３までの計519城の城強度、軍事力、繁栄度に加え、全城の連結関係を掲載するぞ。また、10ページ目からは全シナリオを代表する55の大名家の解説を行なう。その大名家でプレーした際の基本的な戦略や、各大名家を代表する家臣を紹介しているので、これから『覇王伝』に挑んでみたいと思っている人。またはどの大名で始めるか迷っている人は、これを参考にするといいだろう。そして最後には、『覇王伝』を隅々まで楽しむための方法を解説。単に天下平定を目指すだけでなく、『覇王伝』にはこんな楽しみ方あるのだ、という奇抜な遊び方をお教えするぞ。またここでは、ビデオ、小説といった戦国関係のアイテムの紹介もする。これらを観て、読んで、気分的にも戦国の雰囲気を高めておけば、ゲームがさらに面白くなること間違いナシだ！

表の見方

①給黎城

	❶❷❸
1島津家	ＣＣＢ
2島津家	ＣＣＡ
3島津家	ＣＣＡ

❶城強度。城規模と城防御値を総合したものがこの評価となる。城規模は１で、防御値100に相当すると定義する。
❷城繁栄度。商業値と貫高を総合したものがこの評価となる。また、評価には商業値、貫高の上限値は含まれない。
❸軍事力。兵士数、訓練度、鉄砲、騎馬数を総合したものがこの評価となる。鉄砲生産城の評価は高くしてある。

国	城	シナリオ	大名家	評価
薩摩国	①給黎城	1	島津家	ＣＣＢ
		2	島津家	ＣＣＡ
		3	島津家	ＣＣＡ
	②内城	1	島津家	ＢＢＡ
		2	島津家	ＢＢＡ
		3	島津家	ＢＢＡ
	③一宇治城	1	島津家	ＣＣＡ
		2	島津家	ＣＣＡ
		3	島津家	ＣＢＡ
	④出水城	1	島津家	ＢＣＡ
		2	島津家	ＢＢＡ
		3	島津家	ＢＢＡ
大隅国	⑤馬越城	1	肝付家	ＢＣＢ
		2	肝付家	ＢＣＢ
		3	島津家	ＢＣＢ
	⑥蒲生城	1	肝付家	ＣＣＢ
		2	島津家	ＣＣＢ
		3	島津家	ＣＣＢ
	⑦根占城	1	肝付家	ＣＣＢ
		2	肝付家	ＣＣＢ
		3	島津家	ＣＢＢ
	⑧高山城	1	肝付家	ＢＢＢ
		2	肝付家	ＢＢＡ
		3	島津家	ＢＢＡ
	⑨種子島砦	1	肝付家	ＣＣＢ
		2	肝付家	ＣＣＢ
		3	島津家	ＣＢＡ
日向国	⑩都城	1	伊東家	ＣＣＣ
		2	伊東家	ＣＣＢ
		3	島津家	ＣＣＡ
	⑪飫肥城	1	伊東家	ＢＣＢ
		2	伊東家	ＢＣＢ
		3	島津家	ＢＣＢ
	⑫都於郡城	1	伊東家	ＢＢＢ
		2	伊東家	ＢＢＢ
		3	島津家	ＢＢＡ
	⑬松尾城	1	伊東家	ＣＢＢ
		2	伊東家	ＣＢＢ
		3	島津家	ＣＢＢ
肥後国	⑭人吉城	1	相良家	ＢＡＡ
		2	相良家	ＢＡＡ
		3	相良家	ＢＡＡ
	⑮麦島城	1	相良家	ＢＢＢ
		2	相良家	ＢＢＡ
		3	相良家	ＢＢＡ
	⑯岩尾城	1	大友家	ＣＢＢ
		2	大友家	ＣＢＢ
		3	大友家	ＣＢＢ
肥前国	⑰勝尾城	1	龍造寺家	ＣＢＢ
		2	龍造寺家	ＣＢＢ
		3	龍造寺家	ＣＢＢ
	⑱水ヶ江城	1	龍造寺家	ＢＡＢ
		2	龍造寺家	ＢＡＡ
		3	龍造寺家	ＢＡＡ
	⑲原城	1	龍造寺家	ＣＢＢ
		2	龍造寺家	ＣＢＢ
		3	龍造寺家	ＣＢＡ
	⑳三城	1	龍造寺家	ＣＣＢ
		2	龍造寺家	ＣＣＢ
		3	龍造寺家	ＣＣＢ
	㉑日之岳城	1	龍造寺家	ＣＢＣ
		2	龍造寺家	ＣＢＢ
		3	龍造寺家	ＣＢＢ
筑前対馬国	㉒古処山城	1	立花家	ＢＣＢ
		2	大友家	ＢＢＢ
		3	大友家	ＢＢＢ
	㉓立花山城	1	立花家	ＢＡＢ
		2	大友家	ＢＡＡ
		3	大友家	ＢＡＡ
	㉔岩屋城	1	立花家	ＣＢＣ
		2	大友家	ＣＢＢ
		3	大友家	ＣＢＢ
	㉕対馬厳原砦	1	立花家	ＣＢＣ
		2	大友家	ＣＢＢ
		3	大友家	ＣＢＢ
筑後国	㉖蒲地城	1	大友家	ＢＢＢ
		2	大友家	ＢＡＢ
		3	龍造寺家	ＢＡＡ
	㉗竜王城			
豊前国	㉗竜王城	1	大内家	ＣＢＢ
		2	大友家	ＣＢＢ
		3	城井家	ＢＡＡ
	㉘門司城	1	大内家	ＣＢＢ
		2	大友家	ＣＢＢ
		3	毛利家	ＣＢＡ
豊後国	㉙岡城	1	大友家	ＣＣＢ
		2	大友家	ＣＢＢ
		3	大友家	ＣＢＢ
	㉚栂牟礼城	1	大友家	ＣＢＢ
		2	大友家	ＣＢＡ
		3	大友家	ＣＢＡ
	㉛丹生島城	1	大友家	ＢＢＡ
		2	大友家	ＢＢＡ
		3	大友家	ＢＡＡ
	㉜高崎山城	1	大友家	ＢＣＢ
		2	大友家	ＢＢＢ
		3	大友家	ＢＢＡ
長門国	㉝且山城	1	大内家	ＢＢＣ
		2	毛利家	ＢＢＢ
		3	毛利家	ＢＢＢ
周防国	㉞鴻之峰城	1	大内家	ＢＢＣ
		2	毛利家	ＢＢＢ
		3	毛利家	ＢＢＡ
	㉟冨田若山城	1	大内家	ＢＣＢ
		2	毛利家	ＢＢＢ
		3	毛利家	ＢＢＡ

信長の野望・覇王伝
六十三州人国絵巻